

SUPER-EROI INTERATTIVI

SPIDER-MAN
L'UOMO-RAGNO

MENSILE
DICEMBRE 1993
N. 1 -L. 9.900

SIMULMONDO®
Adventures

IL RITORNO DI
HOBGOBLIN





I SUPER-EROI INTERATTIVI
Pubblicazione mensile n° 1
Francesco Carlà
presenta
L'UOMO RAGNO
IL RITORNO DI HOBGOBLIN
Una produzione Simulmondo
di:
R. Cangini Coordinamento
Fabio Belletti
Umberto Neri
Terenzio Avantaggiato
Lorenzo Grandi
Stefano Realdini
Natale Fietta
Federico Croci
Andrea Bradamanti
Andrea Bonini
Gian Luca Gaiba
Gianluca Palazzi
Andrea Luiselli
Fabio Benfenati
Roberto Bietoli
consulente Marvel
Marco M. Lupoi

Reg. Trib. (BO) n. 6106 del 1/06/1992
Sped. in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo srl V.le B. Pichat, 28/A (BO)
Dir. Resp. Francesco Carlà
Stampa Graficolor - Marzabotto (BO)
Distribuzione Messaggerie Periodici



ASSOCIATO USPI
UNIONE STAMPA
PERIODICA ITALIANA

L'UOMO RAGNO

Ci siamo! Finalmente avete tra le mani il primo albetto della prima avventura interattiva del vostro arrampicamuri preferito, lo 'stupefacente' ***Uomo Ragno.*** *Siamo contenti quanto voi di poter presentare Spidey come nuovo 'membro' della scuderia dei personaggi SIMULMONDO ADVENTURES, e di potervi proporre via via, ogni mese, gli altri favolosi personaggi MARVEL, in questa neonata collana editoriale denominata 'I SUPER EROI INTERATTIVI'. L'Universo Marvel (poiché realmente di un universo fantastico si tratta, se vogliamo 'parallelo' al nostro) è qualcosa di estremamente variegato, affascinante e anche molto complesso. Infatti, tutte le collane dedicate ai vari personaggi (vedi Thor, Silver Surfer, Fantastici 4, Hulk, ecc...) sono tra loro strettamente interconnesse e legate al concetto di 'continuity': il tempo cioè, scorre realmente e i personaggi mutano, invecchiano, muoiono, si sposano, ecc... Tutti coabitano nella stessa realtà e possono partecipare ad una stessa vicenda attraverso incroci narrativi (denominati 'Crossover'). Per questo troverete ogni volta un piccolo articolo con note di continuity legate alla storia che vi verrà di volta in volta presentata. Questo mese, un breve ma esauriente riassunto di ciò che vi interessa sapere sull'avventura di questo primo episodio, è redatto niente meno che da M.M. Lupoi conosciuto da tutti i marvel-fan italiani come supervisore delle testate edite dalla 'Star Comics'. Marco vi svelerà chi è in realtà il 'villain' che Spidey deve fronteggiare in questo numero, dandovi le informazioni necessarie a comprendere maggiormente le vicende contenute nel gioco. Da parte nostra, spero che questa prima uscita natalizia di Spidey sia da voi gradita e che verrà premiato il nostro sforzo di portare una fetta importante di 'fumetto internazionale' anche sui vostri monitor... Dai prossimi mesi poi, qui risponderemo a lettere e missive varie che attendiamo giungano via posta, fax, modem e come vi pare, con i vostri giudizi sulle storie, commenti critici e/o suggerimenti. Immergetevi pure e attenti al perfido Hobgoblin!*

Simulmondo

L'UOMO RAGNO

Dai fumetti ai cartoni animati, dai telefilm ai videogiochi, lo stupefacente Uomo Ragno approda finalmente nel mondo dell'avventura interattiva, in questa nuova collana Simulmondo/Marvel. Se già siete fan della Marvel, se conoscete l'Uomo Ragno per aver seguito le sue avventure in quasi venticinque anni di presenza nelle edicole italiane, allora potete saltare queste righe di prefazione e passare subito al gioco. Se invece siete dei "neofiti" nel campo marvelliano, eccovi qualche "istruzione per l'uso" dell'universo dei super eroi...

La Marvel è un colosso dell'editoria a fumetti, nata nel lontano 1961 con il numero uno della collana Fantastic Four (i Fantastici Quattro). Diretta e portata al successo dallo sceneggiatore/redattore Stan Lee, la Marvel ha dipinto un affresco fantastico, un panorama immaginifico, un universo (con le sue leggi e i suoi coerenti punti di riferimenti) popolato da migliaia di super-eroi e super-criminali. Oltre ai Fantastici Quattro, le "creature" più celebri di Stan Lee sono Hulk, gli X-Men, Thor, i Vendicatori, il Dottor Strange, Silver Surfer... e ovviamente l'Uomo Ragno.

Da sempre personaggio Marvel per eccellenza, portabandiera e mascotte ufficiale della casa editrice, l'Uomo Ragno (o Spider-Man o Spidey o Arrampicamuri o Tessiragnatele o Ragnetto) gode di una fama incredibile, in tutto il mondo (e, no, non è stato ucciso, nè dall'industria di caffè né dagli 883...). Nato in USA nel 1962, su testi dell'onnipresente Stan Lee e disegni di Steve Ditko, è approdato in Italia nell'aprile 1970, e nel nostro paese ha messo radici ben salde, nelle edizioni di case come la Corno o -dal 1987- la Star Comics.

Grazie alla Simulmondo (e soprattutto grazie all'intuito e al talento del ragnofilo di vecchia data Francesco Carlà), Spider-Man arriva ora nei vostri PC, in una serie di avventure... da mozzare il fiato. Una sola precisazione, per chi segue anche i fumetti di Spidey: poiché questo gioco esce in più lingue in mezzo mondo, le storie rispecchiano l'unico punto di riferimento comune a ogni paese, la produzione americana. Troverete quindi riferimenti a fatti che per ora non sono ancora apparsi nelle pagine de L'UOMO RAGNO italiano. Non disperate! Tutto sarà chiarito nelle schede che seguono...

L'UOMO RAGNO - Morso da un ragno radioattivo, lo studente di liceo Peter Parker si è trovato dotato dei poteri di un ragno umano: Forza, agilità, la capacità di aderire alle superfici... e uno stupefacente senso di ragno. Costruiti dei lancia ragnatela meccanici, che spruzzano una sostanza collosa di sua invenzione, Peter si è creato un bizzarro costume rosso e blu, e ha assunto l'identità dell'Uomo Ragno. Inizialmente, Spidey usava le sue abilità nel mondo della televisione. Un giorno, vedendo un ladro passargli davanti inseguito da una guardia, si rifiutò -per leggerezza- di fermarlo. Lo stesso ladro -poco dopo- uccise lo zio di Peter, insegnando

all'eroe in erba la lezione più importante di tutte: "Da grandi poteri derivano grandi responsabilità".
Da allora sono passati parecchi anni. Quando inizia il nostro gioco, Peter è sposato con l'attrice Mary Jane Watson e lavora come fotografo al quotidiano Daily Bugle...

HOBGOBLIN - La stirpe dei Goblin è da sempre una spina nel fianco dell'Arrampicamuri. Il primo "Folletto Verde" - Norman Osborn - ammazzò la fiamma di Peter, Gwen, buttandola giù dal ponte di Brooklyn. Ucciso da una sua stessa trappola, Norman passò l'eredità di Goblin a suo figlio Harry, grande amico di Peter.



Sconvolto dalla morte del padre, in preda alla droga, il giovane divenne il secondo Folletto Verde, ricoprendo il ruolo in più periodi della sua vita. Recentemente, in storie che in Italia si vedranno solo nel 1995, anche Harry è morto, lasciando vedova sua moglie Liz Allen.
La dinastia dei Goblin coinvolge però anche altri personaggi. Il giornalista Ned Leeds, venuto in possesso per puro caso dell'armamentario del primo Folletto, ne approfittò per costruirsi una nuova identità, quella di Hobgoblin. Il terrorista Jason Macendale - dopo aver ucciso Ned e avergli sottratto l'attrezzatura - è diventato l'Hobgoblin attuale, un pericoloso criminale senza scrupoli, dalla precaria salute mentale.
L'anno scorso Macendale si è fuso con una creatura demoniaca, diventando una sorta di diavolo umano, anche se in storie inedite in Italia si è liberato di questa ingombrante presenza...
Questo è tutto! Avete tutti gli elementi marvelliani per godervi il gioco, e diventare i primi simul-ragnofili d'Italia...
Al prossimo mese!

Marco M. Lupoi

L'UOMO RAGNO

LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA

Potete chiamare allo 051/252954, dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì per qualsiasi aiuto tecnico sul gioco che avete acquistato. Vi risponderà un tester che metterà a vostra disposizione la sua esperienza di gioco. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se si, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco.

PROBLEMI TECNICI E DISCHI DIFETTOSI Chiamate agli orari della linea calda specificando subito che chiamate per problemi tecnici e NON per consigli sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane dalla spedizione della cartolina). Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a 2.000 Lire in francobolli per contributo spese). Inviate solo il disco difettoso senza il resto della confezione, specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo completo. Allegate, se ancora non lo avete fatto, la cartolina di garanzia per la registrazione gratuita. I dischi pervenuti senza rispettare le procedure descritte, non verranno presi in considerazione.

IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN COMPUTER PC

I nostri dischetti sono rigorosamente controllati riguardo la presenza di VIRUS. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggete il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella in alto a destra: bisogna cioè poterci vedere attraverso.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

La versione PC é giocabile solamente su Hard Disk e necessita di circa 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 6.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.

L'avventura é dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk.

SEGUITE PUNTO PER PUNTO LE SEGUENTI ISTRUZIONI:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto (8); se non l'avete già installata leggete attentamente dal punto (2) in poi.

2) Inserire il dischetto e digitate **A:** (oppure **B:** se il drive da $3^{1/2}$ é riconosciuto come B:), e premete [ENTER] (oppure INVIO).

3) Scrivete **INSTALL** e premete [ENTER] (oppure INVIO).

4) Se compaiono delle bandierine colorate, selezionatene una per scegliere la lingua dell'avventura, altrimenti proseguite.

5) Scegliete l'opzione **INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO**.

6) Seguite passo per passo le operazioni che vi vengono suggerite dal video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente, il programma vi avviserà a proposito.
7) Una volta completata la fase di installazione, saltate al punto (9).
8) Scrivete **C:** [ENTER] **CD ** [ENTER] **ACTION** [ENTER].
9) Scegliete l'opzione **GIOCA** per iniziare l'avventura corrente tra tutte quelle installate, oppure **DISINSTALLA** per eliminarla dall'Hard Disk. Se desiderate interagire con un'avventura precedentemente installata, scegliete prima l'opzione **CAMBIO GIOCO CORRENTE**, selezionate l'avventura desiderata (che diverrà quella corrente) e poi scegliete l'opzione **GIOCA**.
Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente, il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco, modificando temporaneamente la configurazione del PC.

ATTENZIONE: SIA DURANTE L'INSTALLAZIONE CHE DURANTE LA PARTENZA DEL GIOCO, DOVETE ESSERE NEL **DOS** E NON IN PROGRAMMI DI **SHELL.**

IL PROGRAMMA PUO' DARE DEI PROBLEMI SE VIENE FATTO GIRARE CONTEMPORANEAMENTE A UN GESTORE DI MEMORIA ESPANSA (COME L'EMM386 O IL QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione **GIOCA** compare un menù MANAGER, dal quale è possibile iniziare l'avventura dal principio oppure caricarne una precedentemente salvata. È inoltre presente un'opzione **CONFIGURA** che consente di abilitare o escludere le musiche, gli effetti sonori e i dispositivi di puntamento (mouse e joystick). Se ci dovessero essere dei problemi durante l'avventura, si consiglia di disabilitare le musiche. Premendo il tasto **ESC** in una qualunque fase dell'avventura, è possibile richiamare il menù MANAGER per salvare o ricominciare l'avventura dal principio ed eventualmente modificarne la configurazione; scegliendo l'opzione **RITORNO AL GIOCO** si potrà poi tornare nell'avventura. Nella fase arcade è possibile spostare il protagonista anche tramite il mouse (se è abilitato), semplicemente muovendo il puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro, mentre con il tasto destro il protagonista può cambiare stanza quando il puntatore è su un passaggio (uscite, porte, passaggi laterali) o interagire quando il puntatore è su un interuttore (switch).

**LEGGETE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.
ALLA FINE DELLE ISTRUZIONI SONO INDICATI I TASTI PARTICOLARI.**

VERSIONE AMIGA

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

Il programma gira solo su macchine con almeno 1Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512k di memoria CHIP.

ATTENZIONE: SE SI VERIFICANO PROBLEMI DURANTE IL CARICAMENTO, STACCARE GLI EVENTUALI DRIVES ESTERNI.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer: il programma si avvia automaticamente. É possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il Work-Bench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto: dovrete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il VIDEOMANUALE. Per effettuare la scelta, spostate, tramite mouse o joystick, il puntatore su una delle due scelte e premete il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il VIDEOMANUALE si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per far partire il gioco, premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI PARTICOLARI DURANTE IL GIOCO ARCADE PC & AMIGA

SPAZIO	permette di selezionare l'eventuale arma a disposizione
P	mette il gioco in pausa
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione
U	mostra tutte le uscite e interazioni della stanza
I	richiama lo status e l'inventario del protagonista

Tasto abilitato solo nella versione PC

H	mostra un riassunto dei comandi (HELP)

Tasti funzione abilitati solo per la versione AMIGA

L	Carica una situazione di gioco salvata precedentemente
S	Salva una situazione di gioco

GIOCANDO SU DISCHETTO NELLA VERSIONE AMIGA, CON LA FINESTRELLA DI PROTEZIONE APERTA, IL SALVATAGGIO PUO DARE DEI PROBLEMI.

A dicembre **L'Uomo Ragno** vi aspetta in edicola in quattro albi targati Star Comics:

L'UOMO RAGNO 134: LE ORIGINI DI SPIDEY.



L'UOMO RAGNO 135: LA BATTAGLIA MOZZAFIATO CON ULTRON E LO SPETTRO.





L'UOMO RAGNO CLASSIC 36: IL RITORNO DELL'UOMO LUPO.



STAR MAGAZINE 40: UN LUNGO INCONTRO/SCONTRO CON IL PUNITORE.